

TOILET DIVERS



SÄÄNNÖT REGLER RULES

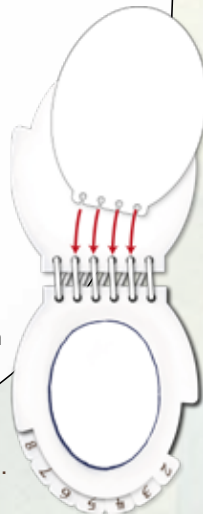
Florian Nadler
© 2024 Martinex Oy, All Rights Reserved.



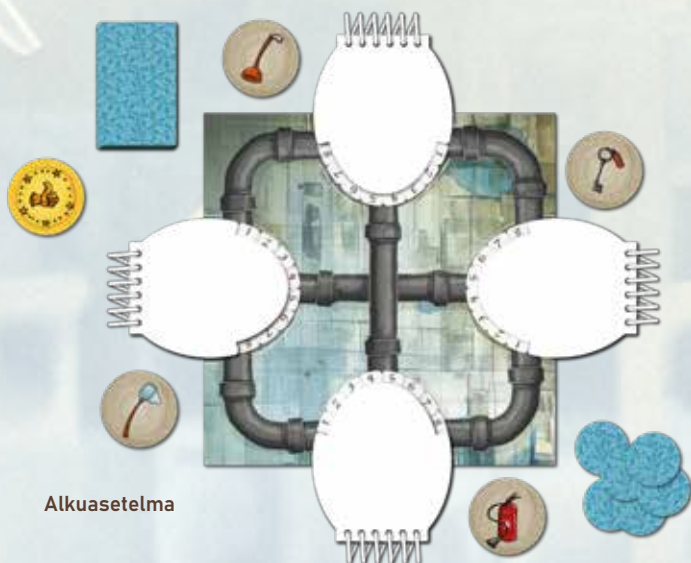
Pikasäännöt

- ## VESSANPÖNTÖN KOKOAMINEN

1. Sekoita **kaikki pönttökorttipakka keskenään** ja jaa kortit neljäksi seitsemän kortin pakaksi kuvapuoli alaspäin.
2. Ota yksi pönttökorttipakka sekä yksi kahdeksantasoinen pönttö eteesi, **pohja ylöspäin**, kierteet itseäsi kohti.
3. Avaa pöntön päällimmäinen taso (pöntön pohja) ja aseta yksi pönttökortti kiinni kierteisiin **kuvapuoli alaspäin (kuva 1)**. Pönttökortteja ei saa tässä vaiheessa katsoa.
4. Käännä sitten pöntön seuraava taso esiin, ja aseta taas yksi kortti kiinni kierteisiin kuten edellä.
5. Jatka näin, kunnes kaikki seitsemän pönttökorttia on kiinnitetty kierteisiin, yksi kullekin tasolle. **Ensimmäiselle tasolle ei laiteta korttia.**
6. Lopuksi käännä vessanpönttö ympäri (**kansi ylöspäin**) ja aseta se pelilaudalle yhteen neljästä pöntöille varatuista paikoista.



Күва 1.



Alkuasetelma

SISÄLTÖ

- pelilauta
- 4 vessanpönttöä
- 28 pönttökorttia
- 8 pahvista aarre-korttia
- 4 työkalulaattaa
- 1 avustajalaatta
- 16 pistemerkkiä

Kahdeksan aarrekorttia sekoitetaan ja asetetaan pinoon kuvapuoli alaspäin pelilaudan viereen. Myös **työkalulaatat** sekoitetaan ja kullekin pelaajalle jaetaan **yksi työkalu** pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Mikäli pelaajia on vähemmän kuin neljä, asetetaan ylimääräiset työkalut niiden pönttöjen viereen, joiden vieressä ei ole pelaajia.

Pistemerkkit sekoitetaan ja asetetaan kasaksi pelilaudan viereen, tähdet alaspäin.

Ennen pelin alkua pelaajat saavat selata lähimmän vessanpönttönsä tasot läpi, painaen mieleensä pönttökorttien järjestyksen parhaansa mukaan. Tämä ei saa kestää minuuttia kauempaa, selaamisen jälkeen pöntöt asetetaan takaisin pelilaudalle.

Viimeksi vessassa käynyt aloittaa pelin. Tasatilanteessa nuorin aloittaa pelin.

PELIN KULKU

Pelaajan vuoro koostuu kolmesta vaiheesta.

Hän (1) **nostaa aarrekortin**, (2) **sukeltaa** oman pönttönsä kautta **labyrinttiin**, (3) **päättää sukelluksensa**.

1) Nosta Aarrekortti

Pelaaja kääntää aarrekorttipakan päällimmäisen kortin kaikkien nähtäväksi.

Pelaajan on löydettävä kyseinen kadonnut aarre viemärilabyrintistä. Jos hän on jo nähnyt aarteen labyrintissä aiemmin, on hänen nyt muistettava reitti sen luo.

PELIVALMISTELUT

Vessanpöntöt kootaan ohjeiden mukaisesti. Kaikki neljä pönttöä kootaan aina, riippumatta pelaajien määrästä.

Pelilauta ja kaikki neljä koottua pönttöä asetetaan pelialueen keskelle niin, että kullakin pelaajalla on yksi pönttö edessään.

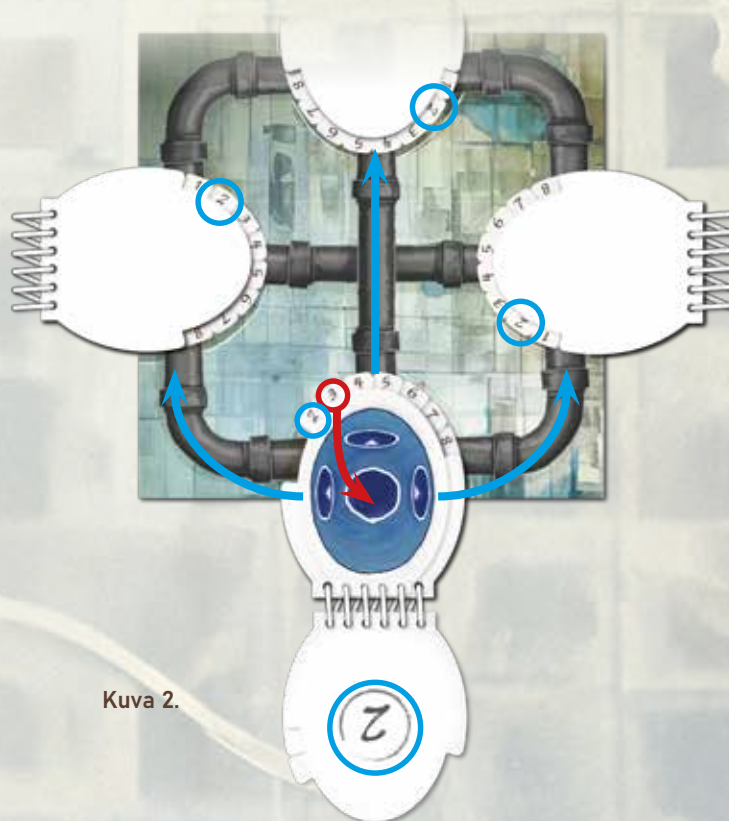
2) Sukellus

Vuorossa oleva pelaaja ottaa **itselleen avustajalaatan** mahdollista myöhempää tarvetta varten.

Tämän jälkeen hän aloittaa sukelluksensa **avaamalla oman pönttönsä kannen ensimmäiselle tasolle**. Pöntöstä voi johtaa tie vasemmalle, oikealle, vastapäiseen pönttöön tai alas seuraavalle tasolle, mutta ei koskaan ylemmälle tasolle.

Sukeltaessaan pelaaja voi kulkea pönttöjen välillä **mihin tahansa vapaana olevaan suuntaan**; sivuille, eteen tai syvemmälle mutta **ei koskaan** takaisin ylemmälle tasolle.

Jos pelaaja siirtyy esimerkiksi vasemmalle, avaa hän vasemmalla puolellaan olevan pöntön kannen samalta tasolta, missä on tällä hetkellä (**kuva 2.**) **ja sulkee edellisen pöntön kannen**. Sukelluksen aikana vain yksi pönttö voi olla auki kerrallaan.



Kuva 2.

Aarteet

Aarteiden sisältävät pönttökortit on merkitty **vihreällä taustavärillä**. Mikäli pelaaja löytää sukelluksensa aikana sen aarteiden, jota on lähtenyt etsimään, on hän onnistunut sukelluksessaan ja sukellus päättyy tähän (kts. Sukelluksen päättäminen).

Mikäli vastaan tullut aarre ei ole kyseisen sukelluksen kohteena, on syytä pistää muistiin sen sijainti labyrintissa. Tämän jälkeen sukellus oikean aarteiden etsimiseksi jatkuu. Kaikkien aarteiden läpi pääsee kulkemaan alemmalle tasolle.

Esteet ja työkalut

Osassa pönttökorteista tien alemmalle tasolle tukkii este. Näissä **punaisella pohjalla** merkityissä korteissa pöntön pohjalla on yksi neljästä **esteestä**, jonka ohittamiseen pelaaja tarvitsee sopivan **työkalun** (kuva 3.).

Esteet eivät koskaan estä siirtymistä sivuille tai vastapäiseen pönttöön, mikäli kyseisessä kortissa vain on tie auki kyseisiin suuntiin. Ainoastaan tie alas on tukossa.



Kuva 3.

Avustajalaatta

Jos pelaajalla ei itsellään ole sopivaa työkalua esteen ohittamiseen, voi hän halutessaan **yhden kerran vuoronsa aikana** antaa avustajalaatan toiselle pelaajalle, jolla on esteeseen sopiva työkalu (esim. haavi krokotiilia varten). **Tällöin pelaaja voi ohittaa kaikki esteet, joihin hänen oma työkalunsa, ja avustajan työkalu sopivat.** Työkalut ovat käytössä sukelluksen aikana niin monta kertaa kuin on tarpeen, kunhan ne sopivat vastaan tulevien esteiden ohittamiseen. Avustajalaattaa ei voi käyttää enää oman sukelluksensa aikana, joten pelaajan on varottava kahta muuta estettä.



Vinkki! Avustaja voi auttaa sukeltajaa navigoimaan pönttölabyrintissa oikeaan suuntaan, sillä mikäli tämä löytyy etsimänsä aarteiden, myös avustaja saa pisteitä.

3) Sukelluksen päättäminen

Sukellus voi päättyä kahdella eri tavalla.

a) Pelaaja on sukeltanut alas kahdeksannelle tasolle **löytämättä etsimäänsä aarretta**, tai hän kohtaa esteen, jonka ohittamiseen sopivaa työkalua ei ole käytössä, eikä hän pääse enää jatkamaan sukellusta. Tällöin hän laittaa aarrekortin pinon pohjimmaiseksi kuvapuoli ylöspäin.

b) **Pelaaja löytää etsimänsä aarteiden.** Löydetty aarrekortti poistetaan pelistä. Tämän jälkeen pelaaja ottaa kaksi pistemerkkiä pinosta. Pelaaja valitsee **toisen pistemerkeistä, jonka pitää itsellään**. Jos pelaaja käytti vuorollaan avustajalaattaa, antaa hän avustajalle toisen pistemerkeistä. Mikäli pelaaja ei lainannut työkalua toiselta pelaajalta, toinen pistemerkki poistetaan pelistä. Pisteet pidetään pelin ajan salassa muilta pelaajilta.

Vuoro siirtyy myötäpäivään seuraavalle pelaajalle.

PELIN PÄÄTÖS

Peliä pelataan, kunnes kaikki aarrekortit pinosta on joko **löydetty tai käännetty kuvapuoli ylöspäin**. Kun löytämättä jääneet aarrekortit tulevat pinosta esiin, jatketaan peliä vielä niiden verran. Jos aarretta **ei löydy toisellakaan etsintäkerralla**, kyseinen aarrekortti poistetaan pelistä.

Kun kaikki aarrekortit on poistettu pelistä, peli päättyy.

Pelaajat laskevat keräämiensä pistemerkkien tähdet yhteen, ja eniten tähtiä kerännyt pelaaja voittaa pelin.

LISÄSÄÄNNÖT

HUUHTELU – Peliin saa lisää haastetta huuhtelutoiminnolla. Pistemerkeistä kahdeksan on huuhtelumerkkejä. Jos pelaaja nostaa yhden tai kaksi huuhtelupistemerkkiä, vaihtaa hän oman vessanpönttönsä vasemmalla puolellaan olevan pelaajan kanssa. Pönttöjä ei tässä vaiheessa saa enää selata läpi. Työkalut pysyvät myös ennallaan. Huuhtelutoiminto koskee vain pistemerkit nostanutta pelaajaa.



SUIN PÄIN SYVYYKSIIN – Pelaajat voivat pelata peliä niin, etteivät alkuasettelun yhteydessä katso oman vessanpönttönsä sisältöä. Tällöin he eivät laisinkaan tiedä, mikä heitä viemärilabyrintin syvyyksissä odottaa.

TOILET DIVERS



Spelarna dyker genom toaletter ned i rörsystemets labyrint, i jakt på förlorade värdesaker. Under spelets gång lär sig spelarna labyrintens struktur, genom att noggrant följa med spelet och memorera toaletternas innehåll. Med ett gott minne undviker man återvändsgränder och hittar vägen till de förlorade skatterna, som ger poäng. Om en spelare har fått hjälp av en medspelare, får även medspelaren poäng. Den som samlat flest poäng vinner spelet!

Snabbregler

1. Vänd upp ett skattkort från högen. Denna skatt är målet för din speltur. Ta även hjälparbrickan.
2. Dyk genom din toalett in i labyrinten. Du får röra dig fritt mellan toaletterna, i alla riktningar som är möjliga, förutom uppåt. Stäng locket efter dig när du dyker till följande toalett.
3. Rutter åt sidorna och framåt är alltid öppna. Om toaletten har ett hinder, kan du passera nedåt med rätt verktyg. Med hjälparbrickan kan du även låna rätt verktyg av en medspelare.
4. Om det inte finns möjliga rutter kvar, avslutas dyket. Om du stöter på fel skatt, fortsätter dyket.
5. Om du hittar skatten du letar efter, avslutas dyket. Ta två poängmärken, varav du behåller det ena och ger det andra till din möjliga hjälpare. Har ingen hjälpt dig, lägger du bara undan det andra.
6. Spelet fortsätter tills ni gått igenom skattkortshögen två gånger. Första gången sätts skattkort som inte hittas tillbaka längst ned i högen, med bildsidan uppåt. Den andra gången tas de bort ur spelet om skatten inte hittas.
7. Spelet tar slut och de insamlade stjärnorna räknas. Den som har flest stjärnor vinner.

MONTERING AV TOALET

1. Blanda alla toalett kort och dela dem med bildsidan nedåt i fyra högar, med sju kort i varje.
2. Ta en korthög och en toalettstol framför dig, med toalettstolens **botten uppåt** och spiraldel mot dig själv.
3. Öppna den översta nivån (toalettens botten) och fäst ett toalett kort på spiralen med **bildsidan nedåt (se bild 1)**. Man får inte titta på korten.
4. Vänd sedan upp följande nivå på toaletten och fäst ett kort på spiralen, såsom ovan.
5. Försätt så tills alla de sju korten är fästa på spiralen, ett kort på varje nivå. **På den första nivån fäster man inget kort.**
6. Vänd till slut på hela toaletten, så att **locket är uppåt** och lägg den på spelplanen på en av de fyra markerade platserna.

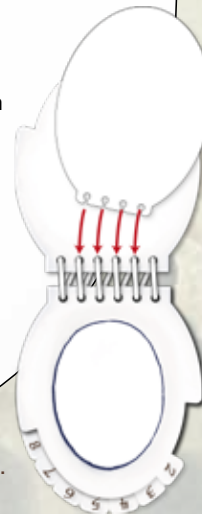
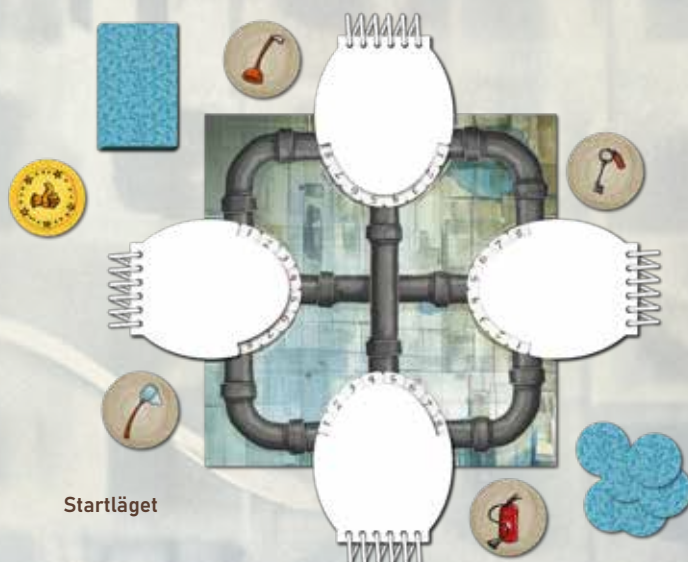


Bild 1.



INNEHÅLL

- spelplan
- 4 toalettstolar
- 28 toalettkort
- 8 skattkort
- 4 verktygsbrickor
- 1 hjälparbricka
- 16 poängmärken

FÖRBEREDELSE

Toaletterna monteras enligt instruktionerna. Alla fyra toaletter monteras, oavsett antalet spelare.

Placera spelplanen med de fyra monterade toaletterna i mitten av spelområdet, så att varje spelare har en toalett framför sig.

Blanda **de åtta skattkorten**

och lägg dem i en hög bredvid spelplanen, med bildsidan nedåt. Blanda även **verktygsbrickorna** och dela ut en sådan till varje spelare, med bildsidan uppåt. Om ni är färre än fyra spelare, placeras de extra verktygsbrickorna bredvid de toaletter som inte har någon spelare bredvid sig.

Blanda **poängmärkena** och lägg dem i en hög bredvid spelplanen, med stjärnorna nedåt.

Innan spelet börjar får spelarna titta igenom nivåerna i den toalett de har framför sig, för att försöka memorera toalettkortens innehåll och ordning. Detta får inte ta mer än en minut och därefter läggs toaletterna tillbaka på sina platser.

Den som senast besökt toaletten får inleda spelet. Vid oavgjort börjar den yngsta spelaren.

SÅ SPELAR MAN

En speltur består av tre steg:

Spelaren (1) drar ett **skattkort**, (2) **dyker** genom sin toalett in i labyrinten och (3) **avslutar** dyket.

1) Dra ett skattkort

Spelaren vänder det översta skattkortet i korthögen, så att alla kan se det.

Spelarens uppgift är att hitta det förlorade föremålet. Om spelaren redan tidigare sett det i någon av toaletterna, måste hen nu komma ihåg vägen dit.

2) Dykning

Spelaren tar **hjelparbrickan**, för ett eventuellt senare behov.

Sedan inleder hen sin dykning genom att **öppna locket på sin toalett till den första nivån**. Rören i toaletten kan leda till vänster, höger, motsatt toalett eller nedåt till nästa nivå, men aldrig tillbaka uppåt.

Under dykningen kan spelaren röra sig mellan toaletterna **i vilken möjlig och fri riktning som helst**: åt sidorna, framåt eller nedåt men **aldrig tillbaka uppåt** till en högre nivå.

Om spelaren till exempel dyker åt vänster, öppnar hen locket på toaletten till vänster, på samma nivå som hen befinner sig för tillfället (**se bild 2**), samtidigt som hen **stänger locket på den föregående toaletten**. Endast en toalett i taget får vara öppen.

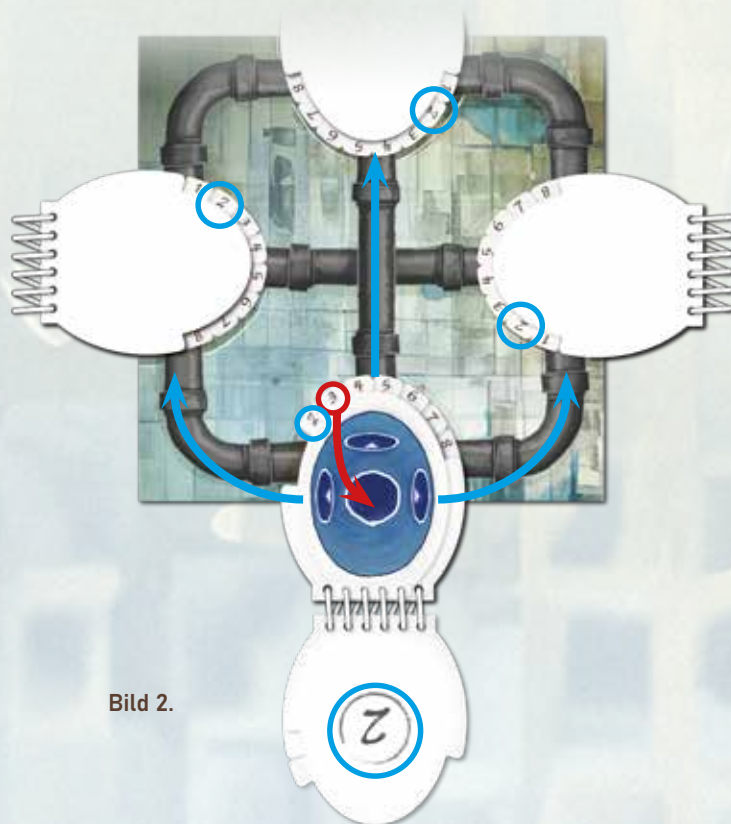


Bild 2.

Skatter

Toalettkort med skatter har en **grön bakgrund**. Om spelaren hittar skatten som hen letar efter under sitt dyk, har spelaren lyckats och dykningen avslutas (se Avsluta dyket).

Om det dyker upp någon annan skatt än den som spelaren letar efter, är det viktigt att försöka memorera toaletten och nivån. Letandet efter den rätta skatten fortsätter. Man kan passera alla skatter för att dyka ned till nästa nivå.

Hinder och verktyg

På vissa toalettkort blockeras vägen nedåt av ett hinder. Dessa kort med **röd bakgrund** har ett av fyra **hinder** i botten. Spelaren behöver ett lämpligt **verktyg** för att kunna passera (se bild 3).

Dessa hinder blockerar aldrig en rörelse i sidled eller till motstående toalett, bara kortet ifråga har vägar öppna i dessa riktningar. Det är endast vägen nedåt som är blockerad.



Bild 3.

Hjälparbricka

Om spelaren inte har det rätta verktyget för att passera ett hinder, kan hen **en gång per speltur** ge hjälparbrickan till den spelare, som har det rätta verktyget (t.ex. en håv för krokodilen). **Då kan spelaren passera alla hinder som hens eget och hjälparens verktyg kan klara.** Verktygen får användas hur många gånger som helst under dykningen, så länge de klarar de hinder som dyker upp. Hjälparbrickan får inte ges vidare under samma speltur, så spelaren bör se upp för de övriga två hindren.



Tips! Hjälparen får hjälpa dykaren att navigera rätt i labyrinten. Om skatten hittas får båda poäng!

3) Avsluta dyket

Spelarens dykning kan sluta på två olika sätt.

a) Spelaren har dykt ned till den åttonde nivån **utan att hitta skatten**, eller råkat på ett hinder som hen saknar verktyg för. Då kan dykningen inte fortsätta och skattkortet läggs längst ned i korthögen, med bildsidan uppåt.

b) **Spelaren hittar skatten.** Det avklarade skattkortet läggs åt sidan. Spelaren tar sedan två poängmärken från högen och **väljer att behålla ett** av dem. Om spelaren under sin speltur använde hjälparbrickan, ger hen det andra märket till hjälparen. Om spelaren inte lånade något verktyg, avlägsnas det andra märket från spelet. Poängen hålls hemliga till spelets slut.

Spelturen går medsols till nästa spelare.

SPELETS SLUT

Spelet pågår tills alla skattkort i korthögen antingen **hittats eller vänts med bildsidan uppåt**. När det i korthögen dyker upp skattkort som inte har hittats, spelas de en gång till. Om en skatt inte **hittas den andra gången heller**, avlägsnas skattkortet ur spelet.

När alla skattkort är borta ur spelet, är spelet slut.

Spelarna räknar samman stjärnorna på sina poängmärken och den med flest stjärnor vinner spelet.

EXTRA REGLER:

SPOLNING – Spelet kan göras mer utmanande med spolningsfunktionen. Åtta av poängmärkena är samtidigt spolningsmärken.

Om en spelare drar ett eller två spolningsmärken, byter hen toalett med spelaren till vänster, medan övriga spelare inte berörs. Toaletterna får inte kollas igenom och verktygen förblir desamma.



DJUPDYKNING – Spela utan att i förväg kolla på innehållet i de egna toaletterna. Då vet ingen vad som väntar i rörlabyrintens djup...

TOILET DIVERS



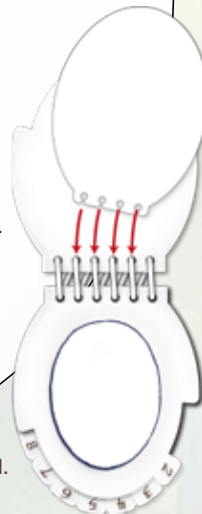
I Toilet Divers skal dere dykke ned i en toalettskål og inn i labyrinthen av rør. Her skal dere jakte på den skatten som er angitt av kortet. Ved å følge nøye med på hva de andre holder på med vil du lære deg rørsystemet bedre og bedre for hver runde, og kommer nærmere skatten for hvert forsøk. Du får poeng når du finner skatten, og venner som har hjulpet deg vil også innkassere en belønning. Vinneren er den som har flest poeng når spillet er over.

Reglene kort forklart

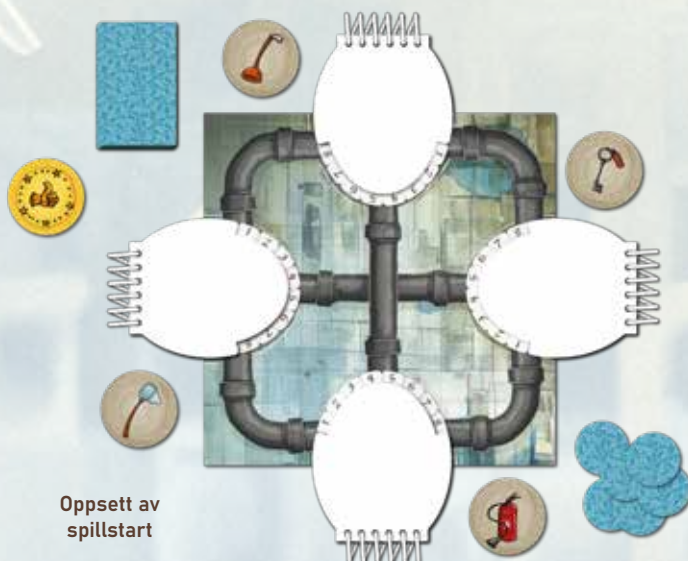
1. Snu et skattekort fra bunken. Dette er skatten du skal finne. Ta også assistentbrikken.
2. Dykk ned i ditt eget toalett og inn i labyrinthen. Du kan gå i hvilken som helst åpen retning i toalettene, men aldri oppover. Når du beveger deg til neste toalett, må du legge ned lokket på det forrige toalettet.
3. Rørene er alltid åpne til sidene og rett forover. Hvis det er en hindring som blokkerer veien ned, kan du bruke et verktøy for å passere den. Du kan også låne verktøy fra en motspiller ved å bruke assistentbrikken.
4. Du avslutter dykket straks du ikke lenger kan bevege deg videre. Du fortsetter dykket dersom du finner feil skatt og veien fortsatt er åpen.
5. Dykket avsluttes også når du finner riktig skatt. Trekk to poengbrikker og behold den ene. Gi den andre til assistenten din, hvis du hadde en slik.
6. Fortsett spillet til alle skattekortene enten er tatt eller spilt to ganger. Første gang legges de uoppdagede skattekortene med forsiden opp nederst i bunken. Hvis skatten fortsatt ikke blir funnet ved andre forsøk, fjernes kortet fra spillet.
7. Når spillet avsluttes, teller du stjernene du har samlet. Spillere med flest stjerner er vinneren.

MONTERING AV TOALETTENE

1. Bland alle toalettkortene godt og del dem i fire bunker på syv kort med forsiden ned.
2. Ta en bunke toalettkort og et nivå 8-toalett foran deg med **bunnen opp** og spiralene mot deg.
3. Åpne det første nivået på toalettet (bunnen) og fest ett toalettkort i spiralene med **forsiden ned (bilde 1)**. Du skal ikke se hvilket toalettkort det dreier seg om.
4. Åpne deretter neste nivå på toalettet og fest et annet toalettkort i spiralene på samme måte som det forrige.
5. Fortsett slik til alle syv toalettkort er festet i spiralene, ett på hvert nivå. **Ikke legg kort på nivå 1.**
6. Når du er ferdig, snur du toalettet (med lokket opp) og plasserer det på en av de fire plassene på spillebrettet.



Bilde 1.



Oppsett av spillstart

INNHOOLD

- Spillebrett
- 4 toaletter
- 28 toalettkort
- 8 skattekort
- 4 verktøybrikker
- 1 assistentbrikke
- 16 poengbrikker

forsiden ned ved siden av spillebrettet. Bland **verktøybrikkene**, alle spillere forsyner seg med et verktøy og plasserer det med forsiden opp på bordet. Hvis dere er færre enn fire spillere, legges de ekstra verktøyene ved de eierløse toalettene.

Bland **poengbrikkene** og legg dem i en bunke ved siden av spillebrettet, med stjernesiden ned.

Til slutt får alle spillere bla gjennom kortene/nivåene i sitt toalett og prøver å memorere rekkefølgen så godt de kan. Dette bør ikke vare mer enn ett minutt, deretter plasserer spillerne toalettene tilbake på spillebrettet.

Den siste personen som gikk på do skal starte spillet. Ved uavgjort starter den yngste.

SLIK SPILLER DERE

Når det er din tur, skal du gjennomføre tre handlinger.

Du (1) **trekker et skattekort**, (2) **dykker** ned i toalettet, (3) og **avslutter dykket**.

1) Trekke et skattekort

Du **snur det øverste kortet i skattekorthaugen, slik at alle kan se det**.

Du må nå prøve å finne denne tapte skatten i rør-labyrinten. Hvis du allerede har sett det i en tidligere runde, må du nå forsøke å huske ruta fra forrige gang.

FORBEREDELSE

Alle toalettene skal gjøres klar med kort, uavhengig av hvor mange dere er som spiller.

Plasser spillebrettet og de fire toalettene mellom dere, slik at hver spiller har et toalett foran seg.

Stokk de **åtte skattekortene** og legg dem i en bunke med

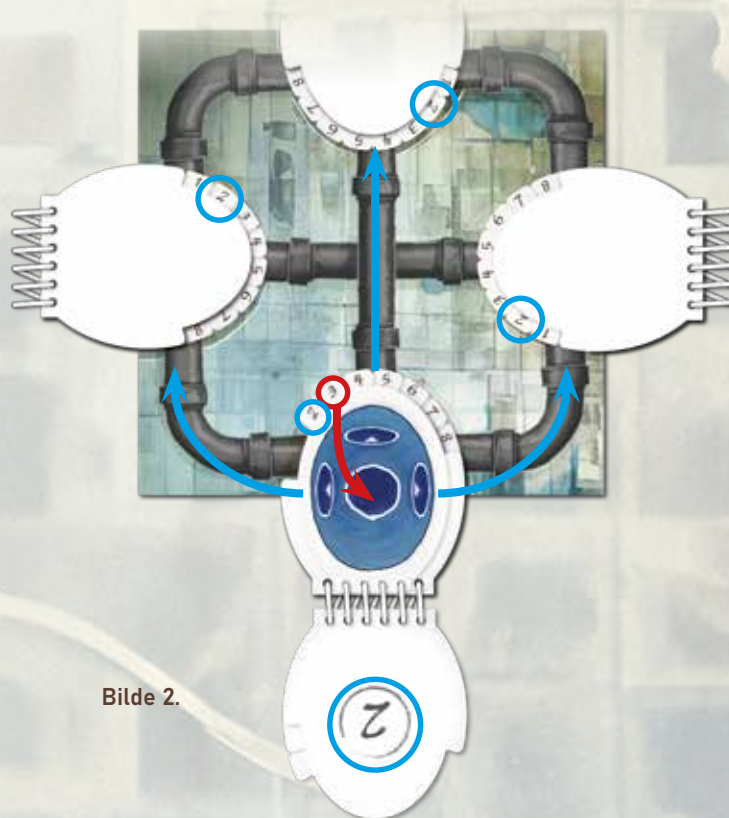
2) Dykket

Du forsyner deg med **assistentbrikken** for mulig fremtidig bruk.

Etter dette begynner du dykket ditt ved å **åpne lokket på toalettet foran deg**. I toalettet kan det være en rute som fører til venstre, til høyre, til toalettet på motsatt side, eller nedover til neste nivå. Ruta kan aldri gå til et høyere nivå.

Mens du dykker har du lov å bevege deg **i hvilken som helst åpen retning**; men du kan **altså aldri gå oppover**.

Hvis du beveger deg til venstre, for eksempel, åpner du lokket på det venstre toalettet fra samme nivå der venstre spiller befinner seg for øyeblikket (**bilde 2**) og **legger ned lokket på ditt toalett**. Under dykket kan du bare ha ett toalett åpent om gangen.



Skatter

Toalettkortene med skatt har **grønn bakgrunn**. Hvis du finner skatten du leter etter, er dykket vellykket og turen din avsluttes (se Avslutte dykket).

Hvis du finner en skatt som ikke er den du leter etter, er det verdt å merke seg plasseringen i labyrinten. Etter dette fortsetter dykket på jakt etter den riktige skatten. Skatter er ingen hindring.

Hindringer og verktøy

Noen av toalett kortene har en hindring som blokkerer veien ned. På disse kortene, merket med en **rød bakgrunn**, er veien **blokkert** av en av fire hindringer som du trenger et passende **verktøy** for å passere forbi (bilde 3).

Hindringer stopper deg ikke fra å bevege deg til sidene eller til toalettet på motsatt side av brettet hvis det aktuelle kortet har et rør som fører i disse retningene. Bare veien ned er blokkert.



Bilde 3.

Assistentbrikke

Hvis du ikke har det riktige verktøyet for å passere hindringen, **kan du én gang i løpet** av dykket utnevne en annen spiller som din assistent. Gi assistentbrikken til denne spilleren. Da har du også tilgang til spillerens verktøy, som eksempelvis kan være et nett til å hjelpe deg forbi en krokodille. **Dermed kan du passere alle hindringer som ditt eget verktøy og assistentens verktøy er egnet mot.** Du kan benytte deg av verktøyene så mange ganger som du trenger. Du kan bare bruke én annen spiller som assistent, dermed er det fortsatt to hindringer du ikke kan passere.



Hint! Assistentspilleren kan gjerne hjelpe deg med å navigere i labyrinten – assistenten får nemlig også poeng hvis du finner skatten du leter etter.

3) Avslutte dykket

Dykket kan ende på to måter:

a) Du kommer ned til det åttende nivået **uten å finne skatten** du leter etter, eller du møter en hindring som du ikke har det riktige verktøyet til. I dette tilfellet avslutter du turen din ved å plassere skattekortet nederst i skattekorthaugen med forsiden opp.

b) Du **finner skatten du leter etter**. Skattekortet fjernes fra spillet. Du forsyner deg med to poengbrikker fra haugen. **Du må legge vekk en av dem igjen, du velger selv hvilken.** Hvis du lånte verktøy fra en annen spiller, skal denne få brikken du ikke ville ha. Ikke vis poengene dine til de andre spillerne på dette tidspunktet.

Deretter går turen med klokken til neste spiller.

SLUTTEN

Dere spiller så mange runder som dere trenger for at **alle skattekortene i bunken enten blir funnet** eller vendt med forsiden opp. Når de uoppdagede skattekortene kommer til syne i bunken, med forsiden opp, fortsetter dere spillet med dem. Hvis en skatt fortsatt **ikke blir funnet ved andre søk**, fjernes det aktuelle skattekortet fra spillet.

Spillet avsluttes straks alle skattekortene er fjernet fra spillet.

Spillerne legger sammen stjernene på poengbrikkene sine. Den med flest stjerner har vunnet spillet!

VALGFRIE REGLER:

SKYLLE NED – Spillet blir litt mer krevende hvis dere bruker denne regelen. Det finnes åtte poengbrikker som angir at det skal skyll ned. Hvis du trekker en slik poengbrikke, må du bytte toalett med spilleren til venstre. Dere har ikke lov til å se gjennom de nye toalettene. Verktøyene endres ikke.

BLINDSTUP – Med denne regelen er det ikke lov å se gjennom toalettet sitt under forberedelsene til spillet. I dette tilfellet har dere altså ingen anelse om hva som venter der nede i dypet.



TOILET DIVERS



I Toilet Divers dykker spillerne gennem en toiletkumme ned i en labyrint bestående af afløbsrørene på jagt efter skatten, der er vist på et skattekort. Som spillet skrider frem lærer spillerne rørlabyrinten at kende ved at holde øje med hvert sving og forgrening. Med en god hukommelse kan du undgå blindgyder og finde din skat. Du får point for at finde skatten, men hvis du får hjælp af en ven, får de også point. Spilleren med flest point vinder spillet.

Hurtig regel gennemgang

1. Vend et skattekort fra bunken. Det er den skat, du leder efter. Tag også assistentbrikken.
2. Dyk ned i labyrinten i dit toilet. Du må gå til enhver åben retning i toiletterne undtagen opad. Når du bevæger dig til et nyt toilet, skal du lukke låget på det toilet, du kommer fra
3. Rørene er altid åbne til siderne og fremad. Hvis der er en forhindring, der blokerer vejen nedad, kan du komme forbi ved at bruge det rigtige værktøj. Du kan også låne et værktøj fra en ven med assistentbrikken.
4. Hvis du ikke kan bevæge dig videre, slutter dykket. Hvis du finder den forkerte skat, fortsætter dykket.
5. Hvis du finder skatten, du leder efter, slutter dykket. Saml to pointjetoner op, og behold en af dem. Fjern den anden jeton fra spillet eller giv den til din assistent.
6. Spillet fortsætter, indtil alle skattekort er blevet spillet to gange. Første gang bliver skattekort, der ikke bliver fundet, placeret med billedsiden opad i bunden af bunken. Hvis skatten stadig ikke er blevet fundet i andet forsøg, bliver kortet fjernet fra spillet.
7. Når spillet slutter, tæller I alle jeres stjerner. Spilleren med flest stjerner vinder spillet.

SAMLING AF TOILETTERNE

1. Bland **alle toiletkortene grundigt**, og del dem ud i fire bunker a syv kort med billedsiden nedad.

2. Tag en bunke med toiletkort og toilet med otte niveauer, og placér det foran dig med **bagsiden opad** og spiralen mod dig.

3. Åbn det første niveau af toilettet (bunden), og sæt et toilet kort fast i spiralen med **billedsiden nedad (billede 1)**. Kig ikke på toiletkortene på nuværende tidspunkt.

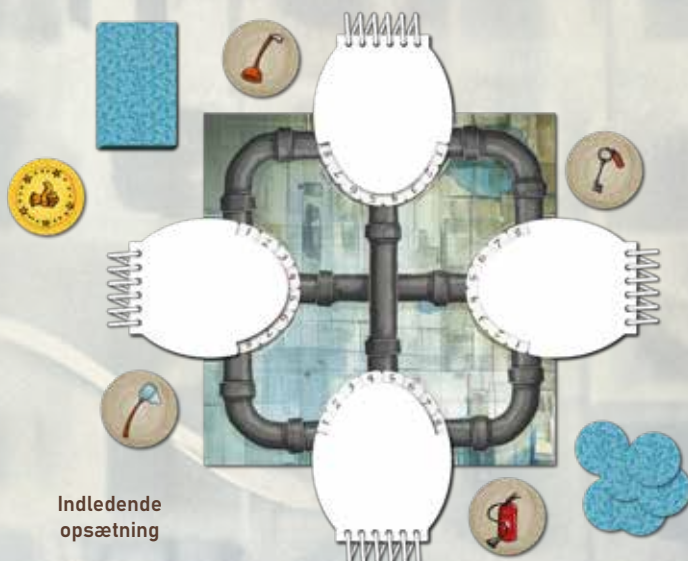
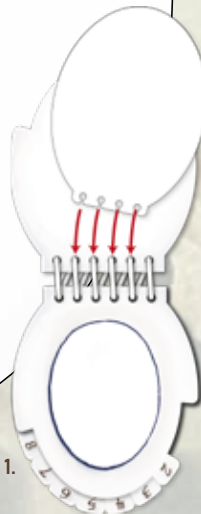
4. Åbn så det næste niveau af toilettet, og sæt endnu et toiletkort fast i spiralen på samme måde som før.

5. Fortsæt med det, indtil alle syv toiletkort er monteret på spiralen, et på hvert niveau. **Sæt ikke et kort fast på niveau 1.**

6. Når I er klar, skal I vende jeres toilet om (**med låget opad**) og placere det på et af de fire hjørnefelter på spillepladen.

7.

Billede 1.



INDHOLD

- 1 spilleplade
- 4 toiletter
- 28 toiletkort
- 8 skattekort i pap
- 4 værktøjsbrikker
- 1 assistentbrik
- 16 pointjetoner

med billedsiden nedad ved siden af spillepladen. Bland **værktøjsbrikkerne**, og giv **én brik** til hver spiller. Brikke placeres på bordet med billedsiden opad. Hvis der er færre end fire spillere, placeres de ekstra værktøjsbrikker ved siden af uoptagede toiletter.

Bland **pointjetonerne**, og placér dem i en stak ved siden af spillepladen med stjernesiden nedad.

Spillerne bladrer nu deres toilet igennem og forsøger at huske rækkefølgen af kortene efter bedste evne. Det bør ikke tage mere end ét minut. Herefter placerer spillerne deres toiletter tilbage på spillepladen.

Den sidste person, der benyttede et toilet, begynder. Ved uafgjort begynder den yngste af dem.

SÅDAN SPILLER I

En spillers tur består af tre faser.

De (1) **trækker et skattekort**, (2) **dykker** ned i toilettet, (3) **afslutter deres dyk**.

1) Træk et skattekort

Spilleren vender det **øverste skattekort fra bunken**, så alle kan se det.

Spilleren skal nu forsøge at finde denne skat i rørlabyrinten. Hvis de allerede har set det i en tidligere tur, skal de nu forsøge at huske vejen derhen.

OPSÆTNING

Følg instrukserne for samling af toiletterne. Alle fire toiletter skal samles, uanset antallet af spillere.

Placér spillepladen og de fire toiletter midt på bordet, så hver spiller har et toilet foran sig.

Bland de **otte skattekort**, og placér dem i en stak

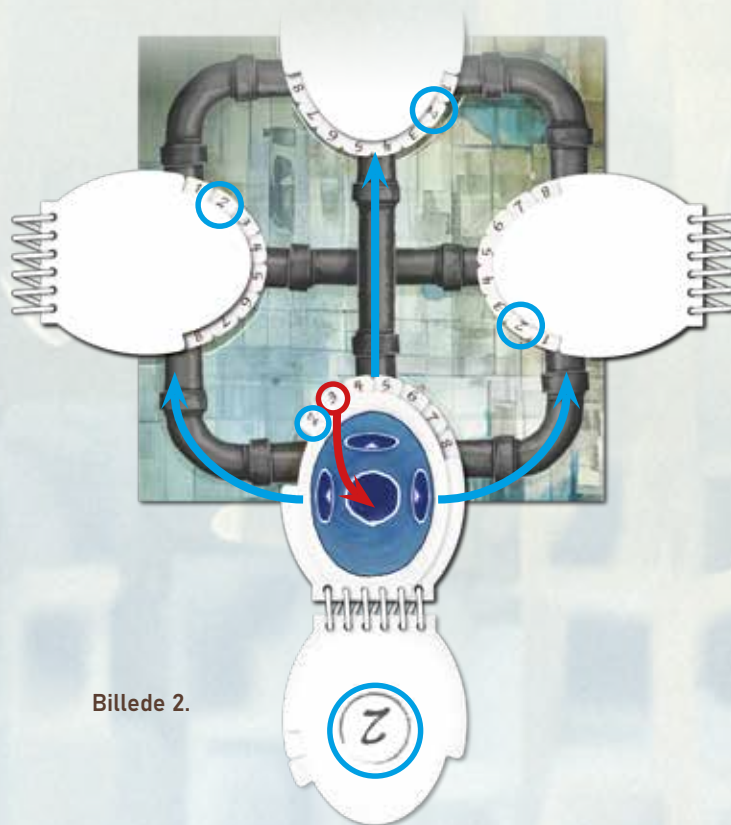
2) Dykket

Spilleren **tager assistentbrikken**, så den er klar ved akut behov.

Derefter begynder de deres dyk ved at **åbne låget på toilettet foran sig**. I toilettet kan der være en sti, der fører til venstre, til højre, til det modsatte toilet eller ned til næste niveau, men aldrig op til et tidligere niveau.

Under et dyk må spilleren bevæge sig **i enhver åben retning**; til siderne, fremad eller ned, men **aldrig** opad.

Hvis spilleren eksempelvis flytter sig til venstre, åbner vedkommende låget på toilettet til venstre på samme niveau, som de er på (**billede 2**), og **lukker låget på det tidligere toilet**. Under dykningen må kun ét toilet være åbent ad gangen.



Billede 2.

Skatte

Toiletkortene med en skat på har **grøn baggrund**. Hvis spilleren finder skatten, de leder efter, er dykket en succes, og dykket slutter (se Dykket slutter).

Hvis spilleren finder en skat, der ikke er den, de ledte efter, kan det betale sig at huske dets placering i labyrinten. Derefter fortsætter dykket efter den korrekte skat. Spillere kan bevæge sig gennem alle skatte til det næste niveau.

Forhindringer og redskaber

Nogle toiletkort har en forhindring, der blokerer vejen videre ned. På disse kort, **der er markeret med rød baggrund**, er vejen frem spærret af en af fire **forhindringer**, der kræver det rette **værktøj** at passere (**billede 3**).

Forhindringer forhindrer ikke bevægelse fra side til side eller til det modsatte toilet, så længe kortet har et rør, der fører i den retning. Det er kun vejen nedad, der er blokeret.



Billede 3.

Assistentbrikken

Hvis spilleren ikke har det korrekte værktøj til at komme forbi forhindringen, må de **én gang i løbet af dykket** give assistentbrikken til en anden spiller for at få det korrekte værktøj til forhindringen (f.eks. et net til krokodillen). **I dette tilfælde kan spilleren passere alle forhindringer, som deres eget og assistentens værktøj passer til.** Værktøjerne kan bruges så mange gange under et dyk, som det er nødvendigt, så længe de er passende for de pågældende forhindringer. Assistentbrikken kan kun gives til én spiller under et dyk, så spilleren skal være på vagt for de andre to typer forhindringer.



Råd: Assistentbrikken kan hjælpe dykkeren med at komme rundt i labyrinten – hvis de finder skatten, får assistenten også point.

3) Dykket slutter

Dykket kan slutte på to forskellige måder.

a) Spilleren når frem til det ottende niveau **uden at finde den skat, de leder efter**, eller de støder på en forhindring, de ikke har det korrekte værktøj til at passere. Hvis det er tilfældet, placerer spilleren skattekortet i bunden af bunken med skattekort med **billedsiden opad**.

b) Spilleren **finder skatten, de ledede efter**. Dette skattekort bliver fjernet fra spillet. Spilleren tager **to pointjetoner** fra stakken. Spilleren vælger **én af jetonerne og beholder den**. Hvis de låner et værktøj af en anden spiller, giver de assistenten den anden jeton. Hvis assistentbrikken ikke blev brugt, bliver den anden pointjeton fjernet fra spillet. Vis ikke dine point til de andre spillere på dette tidspunkt.

Så går turen videre til spilleren til venstre.

SPILLETS AFSLUTNING

Spillet fortsætter, indtil alle skattekortene i stakken **enten er blevet fundet eller vendt med billedsiden opad**. Når de ikke-opdagede skattekort dukker op i stakken med billedsiden opad, fortsætter spillerne spillet med dem. Hvis en skat **stadig ikke er blevet fundet i andet forsøg**, bliver skattekortet fjernet fra spillet.

Når alle skattekort er blevet fjernet fra spillet, slutter spillet.

Spillerne ligger stjernerne på deres pointjetoner sammen, og spilleren med flest stjerner vinder spillet.

VALGFRI REGLER:



SKYL UD – Du kan tilføje et udfordrende element med Skyl ud. Der er otte pointjetoner med Skyl ud-handlingen. Hvis en spiller trækker en eller to pointjetoner, bytter de toiletkumme med spilleren til venstre. De må ikke gennemse deres nye toilet. Værktøjerne bliver, hvor de er. Skyl ud-handlingen gælder kun for spilleren, der trak pointjetonerne.

BLINDT DYK – Spillere kan spille spillet, hvor de ikke må kigge på deres toilet, inden spillet starter. I det tilfælde har de ingen idé om, hvad der venter dem i labyrintens dyb.

TOILET DIVERS



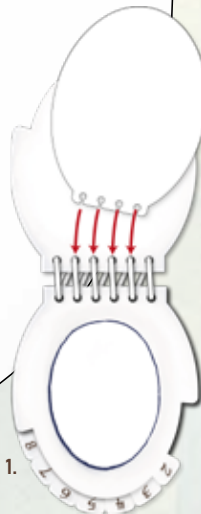
In Toilet Divers, the players dive through a toilet bowl into a labyrinth formed by the plumbing, trying to find the treasure indicated by a treasure card. As the game progresses, by carefully observing each turn, the players learn the structure of the pipe labyrinth. With a good memory, you don't dive into a dead end, but find your treasure. You get points for the found treasure, if you have resorted to the help of a friend, they also get points. The player with the most points wins the game.

Quick Rules

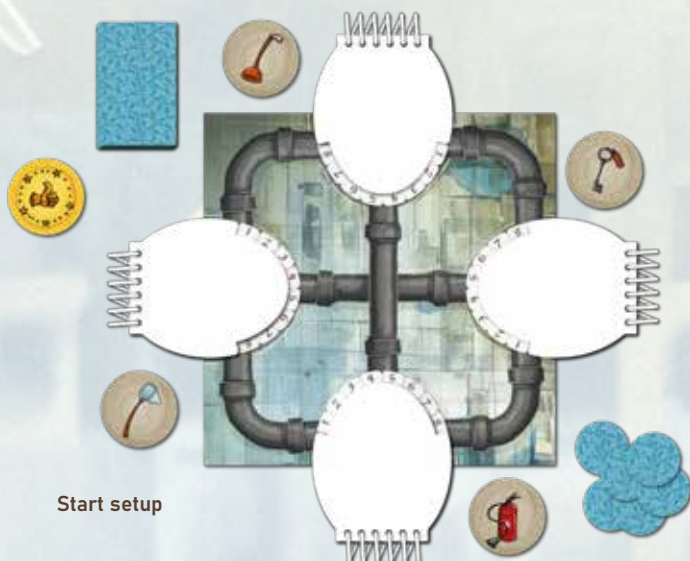
1. Turn over a treasure card from the pile. This is the treasure you are looking for. Also pick up the assistant tile.
2. Dive through your own toilet into the labyrinth. You may go to any open direction in the toilets, but never up. When you move to the next toilet, close the lid of the previous toilet.
3. The pipes are always open to the sides and to the front. If there is an obstacle blocking the way down, you can use the correct tool to pass it. You may also borrow a tool from a friend with the assistant tile.
4. If you cannot move forward, the dive ends. If you find the wrong treasure, the dive continues.
5. If you find the treasure you were looking for, the dive ends. Pick up two point chips and keep one of them. Remove the other from the game, or give it to your possible assistant.
6. Continue the game until the treasure cards have been played twice. On the first time, the undiscovered treasure cards are placed face up at the bottom of the pile. If the treasure is still not found on the second try, the card is removed from the game.
7. When the game ends, count the stars you have collected. Player with the most stars is the winner.

ASSEMBLING THE TOILETS

1. Shuffle **all toilet cards well** and divide them into four piles of seven cards, face down.
2. Take one pile of toilet cards and an eight-level toilet in front of yourself, **bottom side up**, the coils facing you.
3. Open the first level of the toilet (the bottom) and attach one toilet cards into the coils **face down (picture 1.)**. Do not look at the toilet cards at this point.
4. Then, open the next level of the toilet and attach another toilet card into the coils, same way as the last one.
5. Continue like this, until all seven toilet cards are attached to the coils, one on each level. **Do not put a card on level 1.**
6. When you are ready, flip over the toilet (**lid up**) and place it on one of the four spaces on the game board.



Picture 1.



CONTENTS

- game board
- 4 toilets
- 28 toilet cards
- 8 cardboard treasure cards
- 4 tool tiles
- 1 assistant tile
- 16 point chips

Shuffle the **eight treasure cards** and place them in a pile, face down, next to the game board. Shuffle the **tool tiles** and each player takes **one tile** and places it on the table, face up. If there are less than four players, the extra tools are placed next to the un-occupied toilets.

Shuffle the **point chips** and place them in a pile next to the game board, star side down.

Finally, the players get to scroll through the levels of their nearest toilet, trying to remember the order of the levels as best they can. This should not last more than a minute, after which the players place the toilets back on the game board.

The last person who went to the bathroom starts the game. In case of a tie, the youngest starts the game.

HOW TO PLAY

A player's turn consists of three phases.

They (1) **draw a treasure card**, (2) **dive** into the toilet, (3) **end the dive**.

1) Draw a Treasure Card

The player turns over the top card of the treasure card deck for everyone to see.

The player must now try to find this lost treasure in the pipe labyrinth. If they have already seen it on a previous turn, they must now remember the route to it.

SETUP

Follow the instructions to assemble the toilets. All four toilets should be assembled regardless of the number of players playing.

Place the game board and four toilets in the middle of the game area, so that each player has a toilet in front of them.

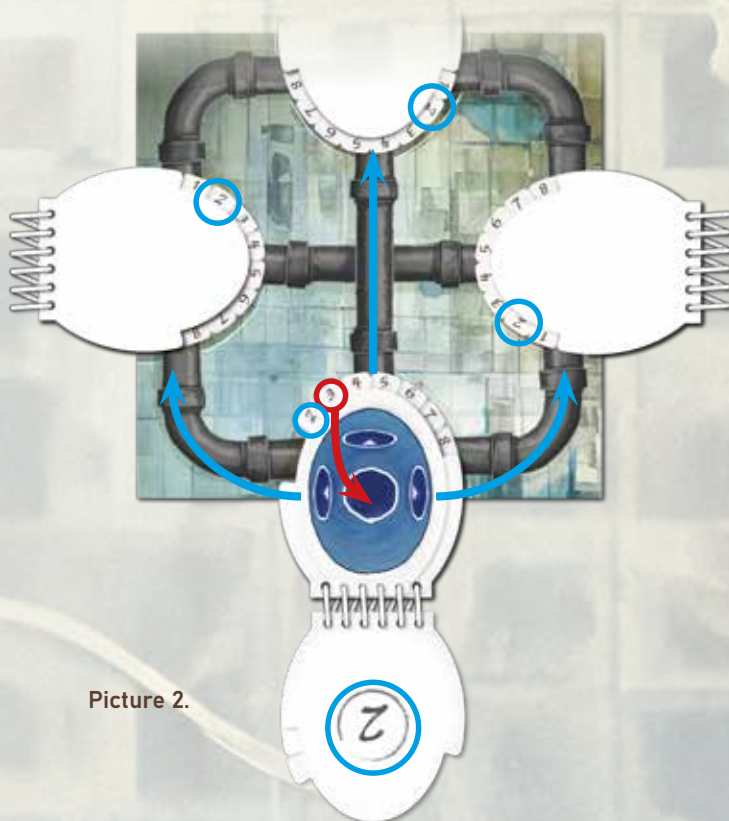
2) The Dive

The player **takes the assistant tile** for possible future need.

After this, they begin their dive by **opening the lid of the toilet in front of themselves**. In the toilet, there can be a path leading to the left, to the right, to the opposite toilet or down to the next level, but never on the upper level.

While diving, the player may move **to any open direction**; to the sides, to the front or down, but they can **never go up a level**.

If the player moves to the left, for example, they open the lid of the left toilet from the same level where they are at the moment (**picture 2.**) and **closes the lid of the previous toilet completely**. During the dive, only one toilet can be open at a time.



Picture 2.

Treasures

The toilet cards with a treasure have a **green background**. If the player finds the treasure that they were looking for, the dive was a success and the dive ends (see End of the Dive).

If the player finds a treasure that is not the one they were looking for, it is worth noting its location in the labyrinth. After this, the dive in search of the correct treasure continues. Players can move through all treasures to the next level.

Obstacles and Tools

Some of the toilet cards have an obstacle blocking the way down. In these cards, **marked with a red background**, the path is blocked by one of four **obstacles**, to which the player needs a suitable **tool** to go through it (picture 3.).

Obstacles never prevent moving to the sides, or to the opposite toilet, if the card in question has a pipe leading to those direction. Only the way down is blocked.



Picture 3.

Assistant tile

If a player does not have the suitable tool to pass the obstacle, they may **once during the dive** hand the assistant tile to another player in exchange for the correct tool for the obstacle (e.g. a net for a crocodile). **In this case, the player can bypass all obstacles that their own tool and the assistant's tool are suitable for.** The tools can be used during a dive as many times as necessary, as long as they are suitable for the obstacles. The assistant tile can only be handed to one player during a dive, so the player must watch out for the two other types of obstacles.



Hint! The assistant can help the diver to navigate in the labyrinth – if they find the treasure they are looking for, the assistant also gets points.

3) End of the Dive

The dive can end in two different ways.

a) The player reaches the eighth level **without finding the treasure they were looking for**, or they run into an obstacle for which they do not have the correct tool to pass it. In this case, the player places the treasure card at the bottom of the treasure deck, **face up**.

b) The player **finds the treasure they were looking for**. This treasure card is removed from the game. The player takes **two point chips** from the stack. The player chooses **one of the chips to keep**. If they borrowed a tool from another player, they give the assistant the other chip. If the assistant tile was not used, the second point chip is removed from the game. Do not show your points to other players at this point.

Then the turn goes clockwise to the next player.

END OF THE GAME

The game is played as many rounds as it takes for all the treasure cards in the pile to **either be found or turned face up**. When the undiscovered treasure cards appear from the deck face up, players continue the game with them. If a treasure is **still not found on the second search**, the treasure card in question is removed from the game.

When all treasure cards are removed from the game, the game ends.

Players add up the stars on their point chips, and the player with the most stars wins the game.

OPTIONAL RULES:

THE FLUSH – You may add a challenging element with the flush. There are eight point chips with the flush action. If a player picks up one or two flush point ships, they will switch their toilet bowl with the player on their left. They are not allowed to look through their new toilets. The tools remain unchanged. The flush action applies only to the player who picked up the point chips.



BLIND DIVE – Players can play the game so that they do not look through their toilet bowl during the initial setup. In this case, they have no idea what awaits them in the depths of the labyrinth.